

MATRIX: IRREALIDAD VIRTUAL

Miquel Barceló

Matrix ha sido uno más de tantos fenómenos mediáticos, uno que, al menos, parece relacionado con la informática, la inteligencia artificial y la realidad virtual.

Nada más lejos de la realidad.

Estoy seguro de que, por ejemplo, los jóvenes periodistas de Barcelona Televisión quedaron un tanto sorprendidos cuando, ante las cámaras, negué directamente que *Matrix* sirviera como ejemplo del futuro de ciertas tecnologías y negué también que fuera ciencia ficción. Usé para ella un nombre acuñado para la ocasión y que creo la define mucho mejor: "kungfu-ficción".

Me explicaré.

Para mí, la ciencia ficción puede aceptar, entre otras muchas, la definición que diera el conocido Isaac Asimov, al considerarla la narrativa que *"trata de la respuesta humana a los cambios en el nivel de la ciencia y la tecnología"*.

En realidad, y éste es un hecho que por desgracia suele ocurrir en la ciencia ficción cinematográfica, poca reflexión hay en *Matrix* respecto del impacto social de la tecnociencia que es lo que parecía interesar a Asimov. En *Matrix* hay otra cosa, principalmente acción y artes marciales, unidas a una estética atractiva y la utilización de espectaculares técnicas cinematográficas (el *"bullet time"*, por ejemplo) usadas por primera vez en un largometraje en la primera película de 1999.

Entendido meramente como un gadget narrativo, ese mundo virtual en el que "vive" de forma irreal la gran mayoría de la población humana, no se sostiene. Vistos los extraños "milagros" de la física que llega a perpetrar Neo (devenido ya en un alter ego de Superman...), es evidente que la lógica de ese mundo virtual no existe, que las reglas que la misma *Matrix* ha creado existen básicamente para ser alteradas, no sólo por sus "agentes Smith", sino por un líder ignorante de su propio destino como es Neo.

Y es que el aspecto tecnocientífico (y, de rebote, el que afecta a la informática, la inteligencia artificial y la posible realidad virtual) está claramente ausente de *Matrix*. Ese mundo virtual creado por *Matrix* no es en absoluto real y la lógica ha cedido claramente la primogenitura por el plato de lentejas de la acción continua de las batallas con artes marciales.

Aunque también puede detectarse en *Matrix* uno de los contrarios más habituales de la verdadera actividad tecnocientífica: el misticismo. La ciencia y la tecnología suelen basarse en la racionalidad, pero en *Matrix* encontramos absurdos como esa gran máquina (o sistema...) llamada *Matrix* que, al parecer, se alimenta de las "energías" que le ofrecen los seres humanos reales mantenidos en una especie de capullos tecnológicos, y entretenidos en sus vidas virtuales en el mundo simulado creado por *Matrix*.

Me temo que la única energía que *Matrix* pueda sacar de esos humanos sea de tipo místico, idea que queda reforzada por ese personaje central llamado Neo, un "elegido". E incluso con el nombre adoptado por la ciudad rebelde: Sión. Tal vez sea interesante recordar aquí que Sión, además de la referencia bíblica como la colina más oriental de la antigua Jerusalén; fue también la ciudad cercana al lago Michigan, en Illinois (EEUU), fundada en 1901 por John Alexander Dowie quién la convirtió en el cuartel central de su Christian Catholic Church. Una ciudad que, al menos hasta 1935, fue gobernada teocráticamente por una iglesia que controlaba todas sus actividades. ¿Sería esa Sión de los rebeldes un futuro mejor que la irrealidad virtual de *Matrix*? Me permito dudarlo.

El "coitus interruptus" de la reciente *Matrix Reloaded* (acaba con un incómodo "continuará" que nos remite a la tercera entrega), no parece aportar mayor novedad que sugerir que el mundo real (Sión y los robots que persiguen a la nave de los rebeldes) parece incluso mucho más irreal que esa realidad virtual creada por *Matrix*. El aspecto kungfu vuelve a dominar y, si en la primera entrega Neo se enfrentó a un agente Smith, ahora ha de hacerlo con un centenar de ellos en una secuencia muy celebrada, pero en la cual se percibe demasiado claramente cuándo las facciones de Neo son reales o generadas por ordenador... Como sea que las técnicas habituales de filmación de las películas de artes marciales, tan conocidas en Hong Kong, tienen incluso sus límites, la infografía llega al rescate. Tecnociencia al fin...

Por eso, aunque tal vez lo haga en otros "temporales" futuros, no me parece adecuado hablar de ciencia ficción, del dominio de las máquinas, del peligro de la inteligencia artificial o de las posibilidades de la realidad virtual con la excusa, pobre excusa, de unos filmes como la serie de *Matrix*. Divierten al niño que intentamos mantener vivo en nuestro interior, pero me temo que ofrecen escaso material para la reflexión inteligente.